

数字を + 足し繋ぐ + パズルカードゲーム

CHAIN STASIS

チェインスタシス

プレイ人数 2人

プレイ時間 15-30分


対象年齢 12歳 -

ジャンル **カードゲーム**

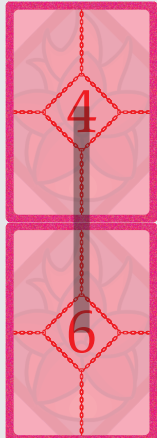
ゲームの概要

本ゲームは数字の組である「チェイン」を作り、チェインの条件を満たすことで使える「チェインカード」を駆使して戦うパズルカードゲームです！

2枚で



10を作れば良い



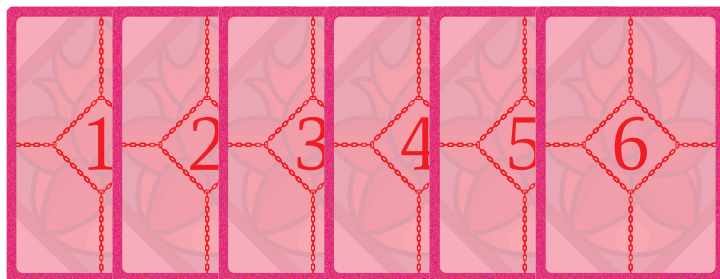
合計値が10になるような数字カード2枚を繋げると使用可能に！

対戦に必要なものは **24枚のデッキ** 2つのみで、**相手の山札を0枚にすれば勝利**です。自身の動きを通すか、相手の妨害に回るか。ドローを進めるか、山札を回復するか。手に汗握る白熱したカードバトルが楽しめます！

内容物

<赤カード (魔法デッキ) 24 枚>

◆数字カード (赤) 1~6 各 2 枚 計 12 枚

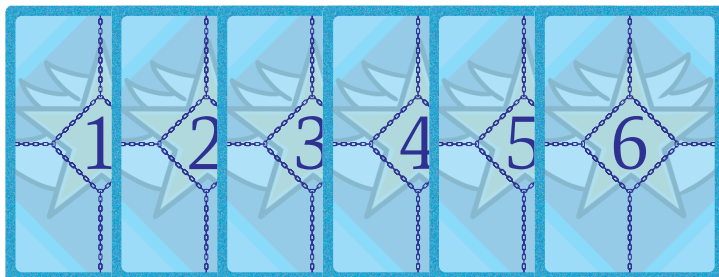


◆チェーンカード (赤) 計 12 枚



<青カード (科学デッキ) 24 枚>

◆数字カード (青) 1~6 各 2 枚 計 12 枚

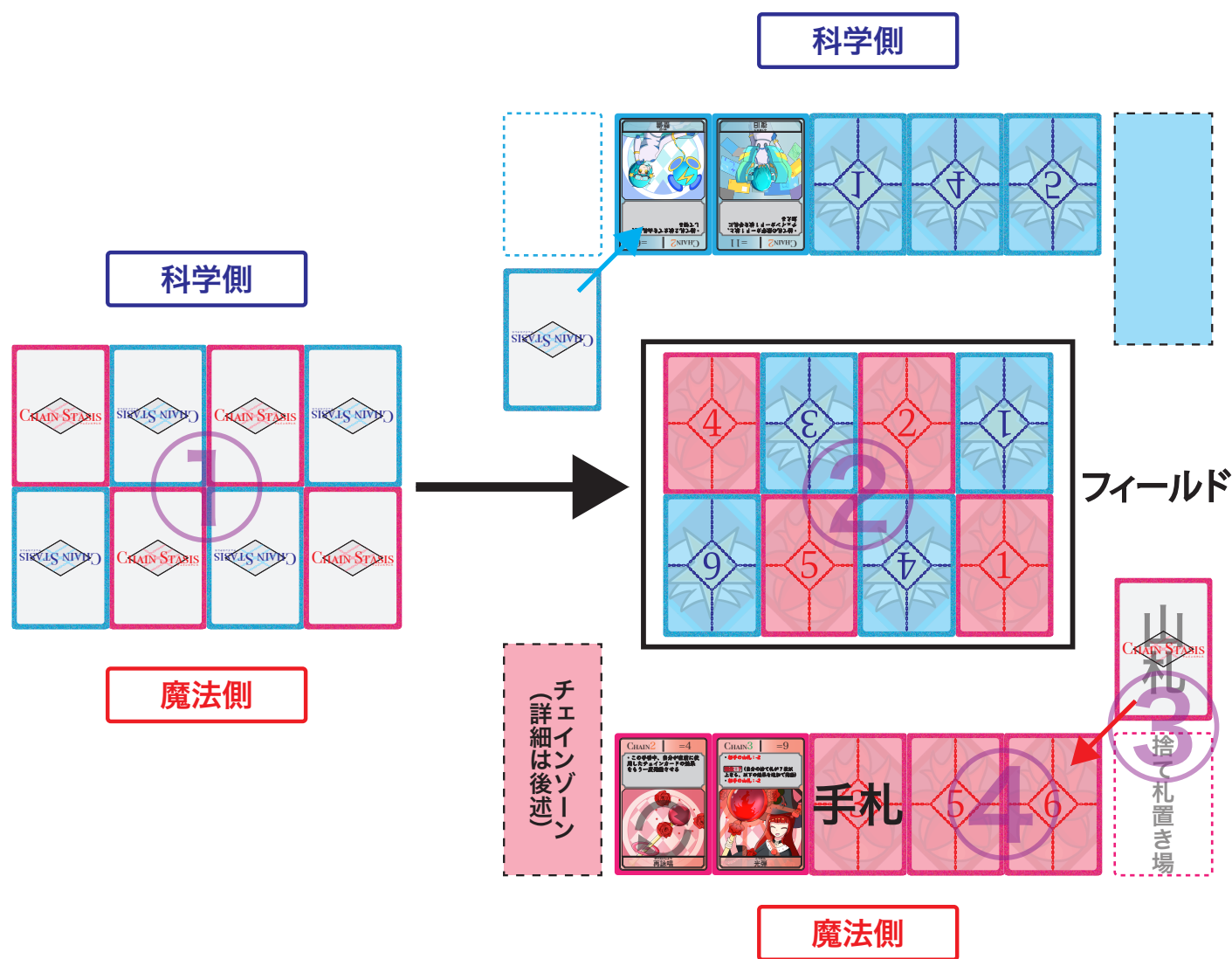


◆チェーンカード (青) 計 12 枚



<ルール説明書 (紙) 1 枚>

ゲームの準備



- ① 選択したデッキの数字カード 12 枚から、4 枚をランダムに裏向きで取り出し、2×4 で自分のカード同士が隣接しないようにジグザグに配置します。
- ② 配置し終えた数字カードを表にします。
- ③ 残りのカード 20 枚 (数字カード 8 枚 + チェインカード 12 枚) を裏向きでよく混ぜ、山札とします。山札の下には捨て札置き場用のスペースを作っておきます。
- ④ 山札を 5 枚引き、その中のカードを好きな枚数だけ好きな順で山札の下に戻し、戻した分だけ新たに山札を引きます (マリガン)。その 5 枚のカードを相手に見えるように手札として手元に置きます。
- ⑤ 公平な方法で先攻・後攻を決めます。これで対戦準備は完了!

手番でできること①

対戦準備完了後、手番は先攻→後攻→後攻……と交互に進行していきます。自分の手番中に出来ることは以下の4つで、どの順で行動してもOKです。また、各アクションには手番ごとの回数制限はありません。

1. チェインカードの使用

本ゲームのメイン中のメイン要素です。赤のチェインカード<追憶>を例に取って説明します。手札にあるこのカードは、フィールド上の3枚の赤色数字カードが、合計値が12になるようにすべて繋がっていれば使用可能となるわけです。つまり、「CHAIN」の後ろに書かれた枚数の数字カードで、「=」の後ろに書かれた数字を作ることで、チェインカードが使用出来る、といった具合です。そして、使用したチェインカードは「チェーンゾーン」という手札左のスペースに置いていきます。

このチェインカードを使用したい

フィールド上で3枚の数字カード(赤)を繋げて=12を作れば使えるようになる

チェーンゾーン

使ったチェインカードはチェーンゾーンに置く

手札

手番でできること②

2、3の行動はチェーン形成のために必要な動きです。数字カードを出し直したり、入れ替えを行うことによって任意のチェーンを作り、チェーンカードを使用していくというのがこのゲームの一連の流れとなります。

2. 数字カードの入れ替え

①自分のカード同士の入れ替え
無条件でOK

②自分と相手のカードの入れ替え
自分のカードの数字が相手より大きければ可能

③相手のカード同士の入れ替え
ダメ

手札を1枚捨てることで、フィールドの隣接した数字カード2枚の位置を入れ替えることができます。ただし、入れ替える数字カード2枚のうち1枚は自分のカードである必要があります。自分と相手の数字カードを入れ替える場合、自分の数字カードが相手の数字カードよりも大きい数字でなくてはなりません。(同数は不可で、1と6の場合のみ1の方が強い。)

3. 数字カードの出し直し

手札 5と3の差ぶん、つまり2枚の手札を捨てる必要がある

フィールド上にある自分の数字カード1枚を捨て、その箇所に手札の数字カードを新たに出し直すことができます。その際、捨てる数字カードと新たに出す数字カードの数字差ぶんだけ、手札を捨てる必要があります。例えば、5の数字カードがあった箇所に手札から3を出し直す場合、手札を2(5 - 3)枚捨てる必要があります。

4. オールフロー

2枚引く

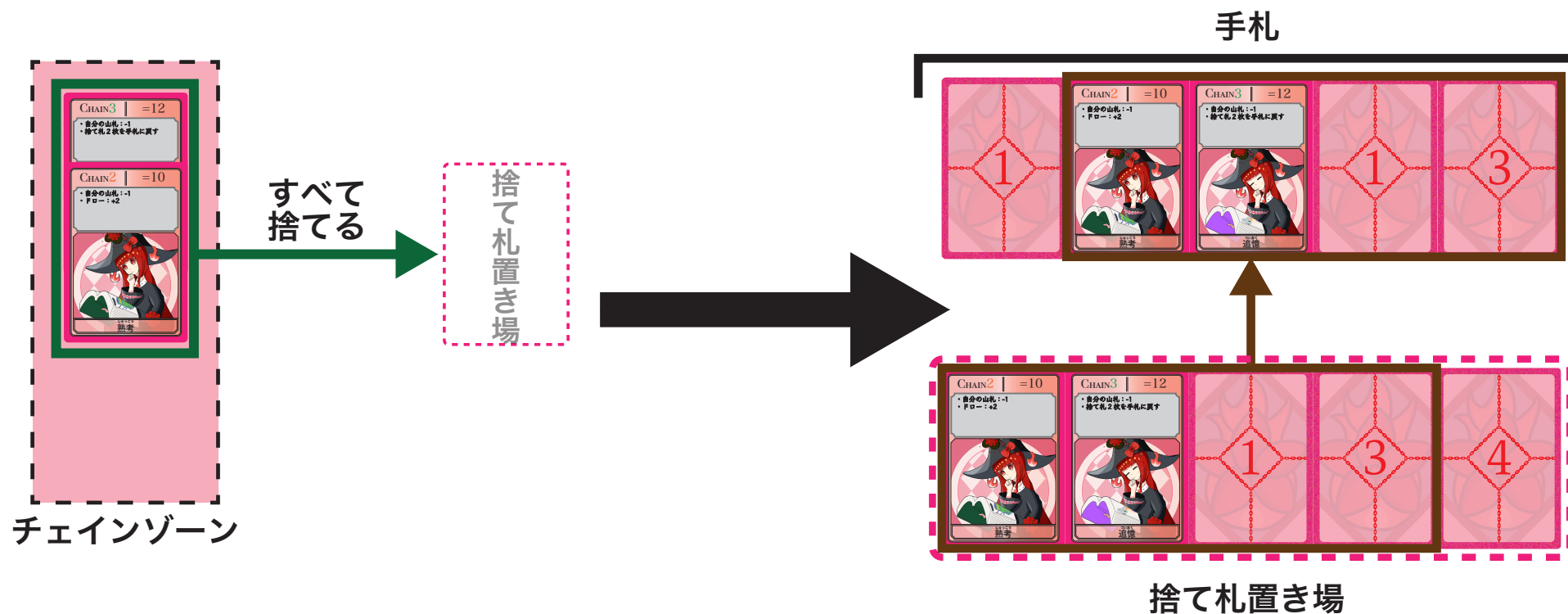
捨て札置き場

すべて捨てる

手札が5枚以上あるとき、手札をすべて捨てることで、山札を2枚引くことができます。このゲームは一般的なカードゲームと違ってターン開始時のドローがないため、手札が良くない場合はこのアクションをとって山札を引く必要があります。

手番の終わりに

手番でやりたいことがなくなったら、相手に手番の終了を宣言し、チェーンゾーンにある使用済みチェーンカードをすべて捨て札とした後、手札が5枚になるように捨て札置き場からカードを手札に加えます。



以上を終えると相手の手番となり、相手→自分→相手……と交互に手番が進行していきます。そして、**片方のプレイヤーの山札が0枚になった瞬間、そのプレイヤーの敗北**となり、ゲームが終了します。

用語解説

※N は各カードに書かれた数字を指します。

- **ドロー** : +N……指定枚数ぶんの山札を引きます。
- **相手の山札** : -N……相手の山札を上から指定枚数ぶん、相手の捨て札置き場に置きます。t
- **相手の手札** : -N……相手に手札を 1 枚捨てさせます。
- **ストレート**……青カードの固有能力。発動条件のチェーンが直線だった場合、追加効果を発動します。
- **詩念** : N……赤カードの固有能力。使用時に自分の捨て札の枚数が N 枚以上だった場合、追加効果を発揮します。

Q&A

Q. チェインカードの効果が多数ある場合、発動順は任意ですか？

-A. いいえ、**チェインカードは上から順に効果が発動**します。よって、お互いのプレイヤーの山札の残り枚数がどちらも1枚の際に、青のチェインカード「光線」を使用した場合、先に「・自分の山札:-1」が働くため、カードを使用したプレイヤーの敗北となります。

Q. 「・手札を捨てずに、フィールドの隣接した数字カード2枚の位置を入れ替えてよい」という効果で自分と相手の数字カードを入れ替える際、自分の数字カードが相手の数字カードより大きい数字である必要はありますか？

-A. いいえ、その必要はありません。数字の大小に関係なく、好きな数字カード2枚を入れ替えることができます。

他に疑問点などあれば、以下のXアカウントのDMにお気軽にお問い合わせ下さい！

→@takuan_board



チェインカード一覧 (赤)

CHAIN2 | =10

- 自分の山札:-1
- ドロー:+2

しゅつご 熟考

CHAIN2 | =9

- 山札を上から4枚まで見て、それらの順番を自由に入れ替える
- ドロー:+1

しゅつごん 発見

CHAIN2 | =5

- 相手の山札:-1

読念:5 (自分の捨て札が5枚以上なら、以下の効果を追加で発動)

- 相手の山札:-1

まじん 魔弾

CHAIN2 | =4

- この手番中、自分が直前に使用したチェインカードの効果をもう一度発動させる

さいはいしよろ 再詠唱

CHAIN3 | =13

- 相手の「CHAIN2」「CHAIN3」のチェインカード1枚を捨てる

くわんご 燃縛

CHAIN3 | =12

- 自分の山札:-1
- 捨て札2枚を手札に戻す

ついでん 追憶

CHAIN3 | =9

- 相手の山札:-2

読念:7 (自分の捨て札が7枚以上なら、以下の効果を追加で発動)

- 相手の山札:-2

こうだん 光弾

CHAIN3 | =8

- 相手の山札:-N (Nは自分の手札の枚数)

まじん 魔導弾

CHAIN4 | =21

- 捨て札3枚を手札に戻す

読念:9 (自分の捨て札が9枚以上なら、以下の効果を追加で発動)

- ドロー:+2

かいごく 解説

CHAIN4 | =15

- 相手の手札:-2 (捨てるカードは相手を選ぶ)

ふうごん 封陣

CHAIN4 | =13

- 相手の山札:-N (Nは自分の捨て札の枚数で、上限は10枚)

あつかい 滅灰

CHAIN4 | =7

- 捨て札6枚までを山札に戻して切る

てんへん 転変

チェインカード一覧 (青)

CHAIN2 | =11

- 捨て札の数字カード1枚と、チェインカード1枚を手札に加える

ふっしゅう 復旧

CHAIN2 | =10

- 相手の捨て札1枚を相手の山札の1番上に戻す
- ドロウ: +1

どうまく 工作

CHAIN2 | =8

- 自分の山札: -1
- 相手の山札: -2

こうせん 光線

CHAIN2 | =6

- 捨て札2枚までを山札に戻して切る

せいび 整備

CHAIN3 | =14

- 捨て札1枚を手札に加える
- ドロウ: +2
- ストレート (このチェインが直線なら、追加で以下の効果を発動)
- 捨て札1枚を手札に加える

かいめい 解明

CHAIN3 | =11

- 相手の手札: -1 (捨てるカードは相手を選ぶ)
- 手札を捨てずに、フィールドの隣接した数字カード2枚の位置を入れ替えてよい

かいざん 改竄

CHAIN3 | =10

- 相手の山札: -1
- 相手の手札: -1 (捨てるカードは相手を選ぶ)

れんたん 連弾

CHAIN3 | =7

- 相手の山札: -3
- ストレート (このチェインが直線なら、追加で以下の効果を発動)
- 相手の山札: -1

きょうりゅう 強襲

CHAIN4 | =19

- 自分の山札: -2
- 相手の山札: -7

くうかい 空壊

CHAIN4 | =18

- 捨て札3枚までを山札に戻して切る
- ストレート (このチェインが直線なら、追加で以下の効果を発動)
- 捨て札2枚までを山札に戻して切る

ふくごん 復元

CHAIN4 | =10

- ドロウ: +2
- 捨て札2枚を手札に加える
- 手札を捨てずに、フィールドの隣接した数字カード2枚の位置を入れ替えてよい

しじい 支配

CHAIN4 | =9

- 自分の手札を2枚捨てることで、相手の山札: -10

おうげき 王撃